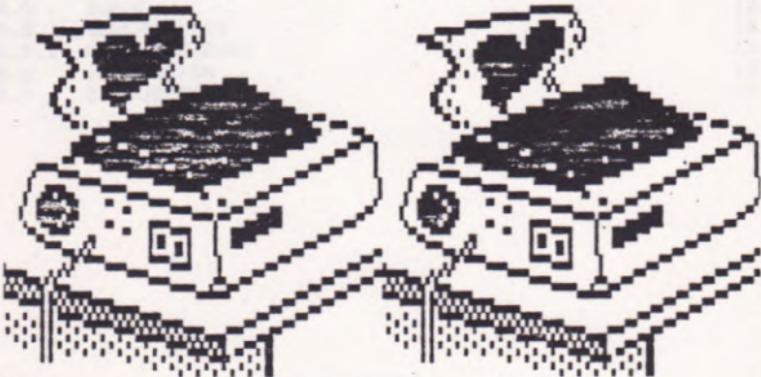


**ESAT SOFTWARE
PRESENTÉE
IMPR'IMAGE**



15 MARS 1991

page

1.	INTRODUCTION	3
1.1	MATERIEL FOURNI	3
1.2	MATERIEL NECESSAIRE	3
1.3	OBJECTIF DU PROGRAMME	3
1.4	GENERALITES	3
1.5	POUR DEBUTER	3
2.	CARTE DE VISITE	4
2.1	INTRODUCTION	4
2.2	GENERALITES	4
2.3	MOTIFS	4
2.3.1	GENERALITES	4
2.3.2	CHOIX DU MOTIF	5
2.3.3	PLACEMENT DU MOTIF	5
2.4	CREATION	5
2.4.1	GENERALITES	5
2.4.2	PARAMETRAGE	6
2.5	BORDS	7
2.5.1	GENERALITES	7
2.5.2	CHOIX DU BORD	7
2.6	IMPRESSION	7
2.7	DISQUETTE	8
3.	AFFICHE	9
3.1	INTRODUCTION	9
3.2	GENERALITES	9
3.3	MOTIFS	9
3.3.1	GENERALITES	9
3.3.2	CHOIX DU MOTIF	10
3.3.3	PLACEMENT DU MOTIF	10
3.4	CREATION	10
3.4.1	GENERALITES	10
3.4.2	PARAMETRAGE	11
3.5	BORDS	12
3.5.1	GENERALITES	12
3.5.2	CHOIX DU BORD	12
3.6	IMPRESSION	12
3.7	DISQUETTE	13

	page
4. BANDEROLE	14
4.1 GENERALITES	14
4.2 MOTIFS	14
4.2.1 GENERALITES	14
4.2.2 CHOIX DU MOTIF	14
4.3 CREATION	15
4.3.1 GENERALITES	15
4.3.2 PARAMETRAGE	15
4.4 IMPRESSION	15
4.5 DISQUETTE	16
5. GRAPHIQUES	17
5.1 DESSIN	17
5.1.1 GENERALITES	17
5.1.2 SAUVEGARDE	17
5.1.3 EFFACER	17
5.1.4 CHARGER	17
5.1.5 QUITTER	18
5.2 BORD	18
6. DIVERS	19
6.1 GENERALITES	19
6.2 MODIFICATION DES COULEURS	19
7. ANNEXES	20
7.1 IMPRIMANTE	20
7.2 COMPATIBILITE	20

1. INTRODUCTION

1.1 MATERIEL FOURNI

- * Une disquette 3" contenant le programme IMPR'IMAGE
- * Un manuel

1.2 MATERIEL NECESSAIRE

- * Un CPC 464+DDI-1 ou un CPC 664 ou un CPC 6128
- * Une imprimante
- * Une disquette vierge pour sauvegarder vos fichiers

1.3 OBJECTIF DU PROGRAMME

Le programme IMPR'IMAGE est un utilitaire d'aide à la création de cartes de visite, affiches et banderoles.

1.4 GENERALITES

Le programme est conçu à l'aide de menus déroulants, ce qui simplifiera la saisie et l'utilisation de celui-ci. On utilisera la touche COPY pour entrer dans une partie et ENTER pour en sortir.

1.5 POUR DEBUTER

Inserez la disquette IMPR'IMAGE face A, puis tapez
RUN"DISC"

Run "ESAT"

2. CARTE DE VISITE

2.1 INTRODUCTION

La carte de visite est d'une création rapide et facile. Ces formats d'impression sont très pratiques car ils permettent d'avoir une carte de visite imprimée à la taille d'une enveloppe.

2.2 GENERALITES

Une fois dans cette partie du programme, un autre menu apparaît composé des 5 options suivantes:



On pourra choisir l'une de ces 5 options à l'aide des touches HAUT et BAS et la touche COPY pour valider. On sera obligé de passer par les 3 premières options dans l'ordre du menu.

2.3 MOTIFS

2.3.1 GENERALITES

Cette option va servir à choisir un motif et de l'insérer sur la carte de visite.

2.3.2 CHOIX DU MOTIF

On pourra choisir entre 2 options:

* Personnel:

cette option sert à récupérer un dessin créé à l'option "GRAPHIQUES" expliquée au chapitre 5.

* Programmé:

cette option vous donnera accès à 80 dessins déjà enregistrés. Ils apparaissent dans un tableau par leur nom. Pour regarder un dessin, il suffit de se placer sur le nom correspondant à l'aide des 4 touches du curseur, et d'appuyer sur la touche COPY. Une fois le dessin visualisé, il faudra appuyer sur la touche ENTER pour le choisir.

2.3.3 PLACEMENT DU MOTIF

On placera le motif à l'aide des 4 touches du curseur. La touche COPY sera utilisée pour placer un dessin tandis que la touche DEL sera utilisée pour effacer un dessin. Quand tous vos dessins sont placés, on appuie sur la touche ENTER.

2.4 CREATION

2.4.1 GENERALITES

Cette option va vous servir à écrire sur la carte en choisissant les différentes options proposées.

2.4.2 PARAMETRAGE

Après être entré dans cette partie, un menu apparaît sur la droite de votre écran donnant accès à 4 paramètres:

* Style:

Vous permet de choisir parmi 16 styles d'écriture, celui avec lequel vous voulez écrire. On fera défiler les styles avec les touches HAUT et BAS et on validera le style avec la touche ENTER.

* Centrage:

Vous permet d'écrire selon les centrages gauche, droite ou milieu. On choisira un centrage à l'aide des touches HAUT et BAS, la touche ENTER servant à justifier son choix.

* Type:

Vous permet de souligner ou non le texte. Le choix se fera avec les mêmes touches que précédemment.

* Format:

Vous permet de choisir la taille des lettres de votre texte. Ce choix se fera parmi les valeurs 1 ou 2 à l'aide des touches DROITE et GAUCHE.

NB: Pour la première ligne, on sera obligé de choisir un style. Ce choix sera inutile pour les lignes suivantes si l'on desire garder le même style.

— — —

Après avoir choisi toutes les options, on appuie sur la touche ENTER pour faire apparaître un curseur à l'emplacement où l'on doit écrire.

Lorsque votre phrase est finie, en appuyant sur la touche ENTER, celle-ci apparaîtra dans son état final.

Ensuite, procédez de façon identique jusqu'à la dernière ligne.

2.5 BORDS

2.5.1 GENERALITES

Le bord sert à encadrer votre carte de visite.

2.5.2 CHOIX DU BORD

On pourra choisir entre 2 options:

* Personnel:

Cette option sert à récupérer un bord créé à l'option "GRAPHIQUES" expliquée au chapitre 5.

* Programmé:

Cela vous donnera le choix entre 10 bords déjà enregistrés. On les fera défiler à l'aide des touches HAUT et BAS. On confirmera son choix avec la touche ENTER.

2.6 IMPRESSION

Une fois les 3 premières étapes terminées, on peut donc imprimer la carte de visite dans 2 formats A5 ou A7.

NB: L'emploi du format A7 nécessite l'utilisation de la double largeur. Ceci afin d'obtenir des caractères corrects à l'impression.

2.7 DISQUETTE

Vous disposez des 3 options suivantes:



* Chargement:

Cette option permet de récupérer une carte préalablement sauvegardée.

* Sauvegarde:

Une fois votre carte terminée, vous pouvez la sauvegarder pour la réutiliser ultérieurement.

* Catalogue:

Cette option permet de voir les fichiers qu'il y a sur votre disquette.

3. AFFICHE

3.1 INTRODUCTION

L'affiche est d'une création légèrement plus compliquée que la carte de visite mais reste tout de même d'un emploi assez souple.

3.2 GENERALITES

Une fois dans cette partie du programme, un autre menu apparaît composé des 5 options suivantes:



On pourra choisir l'une de ces 5 options à l'aide des touches HAUT et BAS et la touche COPY pour valider. On sera obligé de passer par les 3 premières options dans l'ordre du menu.

3.3 MOTIFS

3.3.1 GENERALITES

Cette option va servir à choisir un motif et de l'insérer sur l'affiche.

3.3.2 CHOIX DU MOTIF

On pourra choisir entre 2 options:

* Personnel:

cette option sert à récupérer un dessin créé à l'option "GRAPHIQUES" expliquée au chapitre 5.

* Programmé:

cette option vous donnera accès à 80 dessins déjà enregistrés. Ils apparaissent dans un tableau par leur nom. Pour regarder un dessin, il suffit de se placer sur le nom correspondant à l'aide des 4 touches du curseur, et d'appuyer sur la touche COPY. Une fois le dessin visualisé, il faudra appuyer sur la touche ENTER pour le choisir.

3.3.3 PLACEMENT DU MOTIF

On déplacera le motif à l'aide des 4 touches du curseur. La touche COPY sera utilisée pour placer un dessin tandis que la touche DEL sera utilisée pour effacer un dessin. On aura la possibilité de doubler un dessin en appuyant sur la touche ESPACE. Lorsque tous les dessins sont placés, on appuiera sur les touches SHIFT et ENTER.

3.4 CREATION

3.4.1 GENERALITES

Cette option va vous servir à écrire sur la carte en choisissant les différentes options proposées.

3.4.2 PARAMETRAGE

Après être entré dans cette partie, un menu apparaît sur la droite de votre écran donnant accès à 4 paramètres:

* Style:

Vous permet de choisir parmi 16 styles d'écriture celui avec lequel vous voulez écrire. On fera défiler les styles avec les touches HAUT et BAS et on validera le style avec la touche ENTER.

* Centrage:

Vous permet d'écrire selon les centrages gauche, droite ou milieu. On choisira un centrage à l'aide des touches HAUT et BAS, la touche ENTER servant à justifier son choix.

* Type:

Vous permet de souligner ou non le texte. Le choix se fera avec les mêmes touches que précédemment.

* Format:

Vous permet de choisir la taille des lettres de votre texte. Ce choix se fera parmi les valeurs 1 ou 2 à l'aide des touches DROITE et GAUCHE.

NB: Pour la première ligne, on sera obligé de choisir un style. Ce choix sera inutile pour les lignes suivantes si l'on désire garder le même style.

Un curseur apparaît au premier emplacement disponible d'après les dessins placés. On pourra déplacer ce curseur à l'aide des touches HAUT et BAS. Lorsque l'on veut créer une ligne à l'emplacement du curseur, on appuiera sur la touche COPY. On entrera alors dans le menu de gauche proposant les 4 paramètres décrits précédemment.

Quand votre saisie est terminée, on appuiera sur les touches SHIFT et ENTER.

3.5 BORDS

3.5.1 GENERALITES

Le bord sert à encadrer votre affiche.

3.5.2 CHOIX DU BORD

On pourra choisir entre 2 options:

* Personnel:

Cette option sert à récupérer un bord créé à l'option "GRAPHIQUES" expliquée au chapitre 5.

* Programmé:

Cela vous donnera le choix entre 10 bords déjà enregistrés. On les fait défiler à l'aide des touches HAUT et BAS. On confirmera son choix avec la touche ENTER.

3.6 IMPRESSION

Une fois les 3 premières étapes terminées, on peut donc imprimer l'affiche. 2 formats sont possibles: A4 et A6 avec 2 qualités pour chacun.

NB: On notera que le format A6 est égal au quart du format A4.

3.7 DISQUETTE

Vous disposez des 3 options suivantes:



* Chargement:

Cette option permet de récupérer une affiche préalablement sauvegardée.

* Sauvegarde:

Une fois votre affiche terminée, vous pouvez la sauvegarder pour la réutiliser ultérieurement.

* Catalogue:

Cette option permet de voir les fichiers qu'il y a sur votre disquette.

On pourra choisir entre 2 options:

1. Chargement

Permet de charger une affiche déjà sauvegardée. Il suffit d'indiquer le nom de l'affiche "SAUVEGARDÉE" puis celle de l'affiche à

2. Sauvegarde

Permet de sauvegarder une affiche dans un fichier. Il suffit d'indiquer le nom de l'affiche à sauvegarder et le nom du fichier où l'affiche sera sauvegardée. Il faudra également indiquer la taille de l'affiche.

4. BANDEROLE

4.1 GENERALITES

Une fois dans cette partie du programme, on aura le choix parmi les 4 options suivantes:



On pourra choisir l'une de ces 4 options à l'aide des touches HAUT et BAS et la touche COPY pour valider. On sera obligé de passer par les 2 premières options dans l'ordre du menu.

4.2 MOTIFS

4.2.1 GENERALITES

Cette option va servir à choisir un motif et de l'insérer sur la banderole.

4.2.2 CHOIX DU MOTIF

On pourra choisir entre 2 options:

* Personnel:
cette option sert à récupérer un dessin créé à l'option "GRAPHIQUES" expliquée au chapitre 5.

* Programmé:
cette option vous donnera accès à 80 dessins déjà enregistrés. Ils apparaissent dans un tableau par leur nom. Pour regarder un dessin, il suffit de le placer sur le nom correspondant à l'aide des 4 touches du curseur, et d'appuyer sur la touche COPY. Une fois le dessin visualisé, il faudra appuyer sur la touche ENTER pour le choisir.

4.3 CREATION

4.3.1 GENERALITES

Cette option va vous servir à écrire sur la banderole en choisissant les différentes options proposées.

4.3.2 PARAMETRAGE

On pourra choisir d'écrire 1 phrase en hauteur double ou 2 phrases en hauteur simple ainsi que le style de caractère.

* Hauteur :

Vous pourrez choisir une des deux options (simple ou double) à l'aide des touches HAUT et BAS et on validera avec la touche COPY.

* Style :

Vous permet de choisir parmi 16 styles d'écriture celui avec lequel vous voulez écrire. On fera défiler les styles avec les touches HAUT et BAS et on validera avec la touche COPY.

4.4 IMPRESSION

Une fois les 2 premières étapes terminées, on peut donc imprimer la banderole.

5. GRAPHIQUES

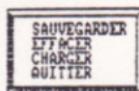
Cette partie du programme sert à dessiner et modifier un dessin ou un bord.

5.1 DESSIN

5.1.1 GENERALITES

A l'écran, votre "crayon" est symbolisé par une flèche. On déplacera cette flèche avec les touches de déplacement du curseur. Pour écrire, on utilisera la touche ESPACE tandis que la touche ENTER servira à l'effacement.

A l'aide de la touche COPY, on pourra accéder au menu suivant:



5.1.2 SAUVEGARDER

Cette option sert à sauvegarder un dessin sous forme personnelle. Ce dessin pourra être réutilisé lors de la création de cartes, affiches et banderoles.

5.1.3 EFFACER

L'utilisation de cette option aura pour effet d'effacer le dessin en cours de réalisation.

5.1.4 CHARGER

Cette option sert à charger un dessin sous forme personnelle ou programmée.

5.1.5 QUITTER

Lorsque vous avez fini votre dessin, vous utiliserez cette option pour sortir de cette partie du programme.

5.2 BORD

La création ou la modification d'un bord se déroule de la même façon que pour un dessin.

6 DIVERS

6.1 GENERALITES

Cette option sera utilisée pour modifier les couleurs du programme ou obtenir le catalogue.

6.2 MODIFICATION DES COULEURS

Pour modifier une couleur, il suffit de se placer sur le critère choisi (BORD, STYLO, PAPIER) à l'aide des touches HAUT et BAS et de la sélectionner avec la touche COPY. Le changement se fera avec les touches DROITE et GAUCHE.

7. ANNEXE

7.1 IMPRIMANTE

Selon le type d'imprimante, il faudra redéfinir les programmes d'impression%. Ceci ce fera à l'aide des programmes 7BITS.BAS et 8BITS.BAS se trouvant sur la face A de votre disquette. Pour savoir quel programme utiliser il suffit de se référer à la notice de votre imprimante.

7.2 COMPATIBILITE

Si vous utilisez un CPC 6128, la touche ENTER sera remplacée par la touche RETURN.

ARENAS Thierry
et
JOFFRE Alexandre

60 impasse des tulipes
lot. les tournesols
30130 PONT-SAINT-ESPRIT
TEL: 66.39.28.79